ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6

FYRTORPS FÖRBANNELSE



MEDUSA GAMES



FYRTORPS FÖRBANNELSE

Version: 1.1

Antal spelare: 1 spelledare och 3-5 spelare

Konstruktion och design:
Jörgen Karlsson

Illustrationer:
Niklas Brandt och Jörgen Karlsson

http://medusagames.blogspot.com/

Detta äventyr får endast läsas av spelledaren.

SYNOPSIS

Detta äventyr tar rollpersonerna till den lilla byn Fyrtorp. Fyrtorp har drabbats av en förbannelse och av byaprästen får de i uppdrag att döda en trollpacka som tros lilla bakom förbannelsen. När rollpersonerna letat upp trollpackan får de veta att hennes katt är kidnappat.

Den gamla trollpackan lovar att häva förbannelsen om rollpersonerna kan hitta hennes katt men det visar sig vara svårare än rollpersonerna tror.

BAKGRUND

Fyrtorp med omnejd är en lugn och lycklig plats. I alla fall var det så tills för några månader sedan. Det var då det utstötta skogstrollet Snaga kom till trakten och flyttade in i en liten jordgrotta i närheten av byn.

Sedan den dagen har Snaga härjat i trakten. På nattliga räder stjäl han mat i Fyrtorp, främst grisar och hönor och ibland brukar Snaga råna försvarslösa vandrare i området kring Fyrtorp.

Alla Snagas illgärningar har dock inte slutat som Snaga velat. En gång försökte han råna skogstomten Hugor men rånet misslyckades eftersom trollpackan Urgala smög sig på Snaga bakifrån och klämde till honom i ryggen med sin träklubba. Överraskad av smärta märkte Snaga inte att den lilla tomten tog fram en gaffel som han med hård kraft högg in i baken på Snaga som skrek av smärta. Med gemensamma krafter lyckades Urgala och Hugor jaga iväg Snaga.

Dock blev Snaga vred av händelsen och han beslutade sig för att hämnas. En dag när Urgala var borta från sin stuga smög sig Snaga in och kidnappade Urgalas katt Katta.
När Urgala kom hem och märkte att hennes älskade katt hade blivit kidnappad drabbades hon av galenskap. Hon beskyllde byborna i Fyrtorp för att vara de nidingar som kidnappat hennes oskyldiga katt. För att ingen någon gång skulle kunna smyga sig in i hennes stuga igen använde Urgala sig av en gammal mörk ritual som fick törnrosabuskarna runt hennes stuga att växa sig hårda och bilda en labyrint runt hennes stuga.

Efter denna ritual begav sig den gamla trollpackan till en speciell glänta i skogen. Urgala visste att platsen var stark med magisk energi eftersom flera magiska gagntrådar korsade varandra på platsen. Där nedkallade hon en kraftfull förbannelse över byn.

Förbannelsen fungerar så att det ständigt är mulet över Fyrtorp med minst ett nedfall av regn varje dag. Vidare drabbas byn av olyckor och det har hittills resulterat i bl.a ett brutet ben och en husbrand.

Dock har byborna fattat misstankar att det måste vara något ont väsen som ligger bakom det dåliga vädret och alla olyckor som drabbat byn och när trollpackan Urgala en dag kom till byn och började skrika fann de någon att skylla alla olyckor på.



ÄVENTYRETS BÖRJAN

Rollpersonerna färdas i norra delarna av Remusskogen. De har lämnat staden Inkton bakom sig och efter att ha passerat några mindre byar kommer de fram till byn Fyrtorp.

»Ni har färdats i några dagar i norra delarna av Remusskogen. Det har varit fint färdväder men nu har mörka moln närmat sig och ni tackar gudarna för den lilla byn som närmar sig i fjärran. Just som ni kommer fram till byn bryter ett kraftigt regn ut. När ni springer mot vad som liknar ett värdhus ser ni en liten skylt. På skylten står det –Välkommen till Fyrtorp.«

När rollpersonerna kommer in i värdshuset visar det sig vara en ölstuga. De blir hälsade av ölstugans ägare, Mendor.







Han frågar om rollpersonerna möjligtvis är törstiga och vill dricka en bägare Trudvangs bästa öl.

Den öl som Mendor bjuder på är inte speciellt god dock väldigt stark. Mendor brygger ölet själv men har aldrig riktigt behärskat ölbryggandets ädla konst.

Efter några minuter kommer en Gerbanispräst in i ölstugan och frågar om han får slå sig ner. Samtidigt som han sätter sig ned beställer han in ett glas fruktcider. Mendor mumlar någonting om fruntimmersdricka och försvinner in i ett annat rum.

»Den gamla prästen presenterar sig som Gyom, Fyrtorps enda präst. Ni kan se att han är besvärad och verkar inte hitta sina ord. Plötsligt säger han –Vi behöver få död på en trollpacka. Kan ni hjälpa oss?«

Om rollpersonerna frågar varför så berättar han att för cirka sex veckor sedan kom trollpackan Urgala till byn. Hon skrek att de skulle få ångra för vad de gjort samtidigt som hon hytte näven åt byborna. Sedan försvann hon in i skogen.

Sedan den dagen har bara olyckor drabbat byn. Varje dag sedan den dagen har det regnat och grisar och hönor har mystiskt försvunnit. Vidare har en av bönderna brutit ett ben och ett av jägarnas hus har börjat brinna. Som tur var lyckades byborna släcka elden innan den han sprida sig.
Gyom lovar en belöning på 2.000 silvermynt om de kan förpassa trollpackan till de sälla jaktmarkerna.

FYRTORP

Fyrtorp är en liten by bestående av tio byggnader. Från början var det bara fyra soldattorp varav bynamnet kommer ifrån. Med tiden växte byn till dagens storlek. Alla i byn är på ett eller annat sätt släkt med varandra och främlingar är välkomna, främst giftasmogna ynglingar.

1. Skylt

Här finns en liten träskylt. På skylten står det "Välkommen till Fyrtorp".

2. Ölstugan

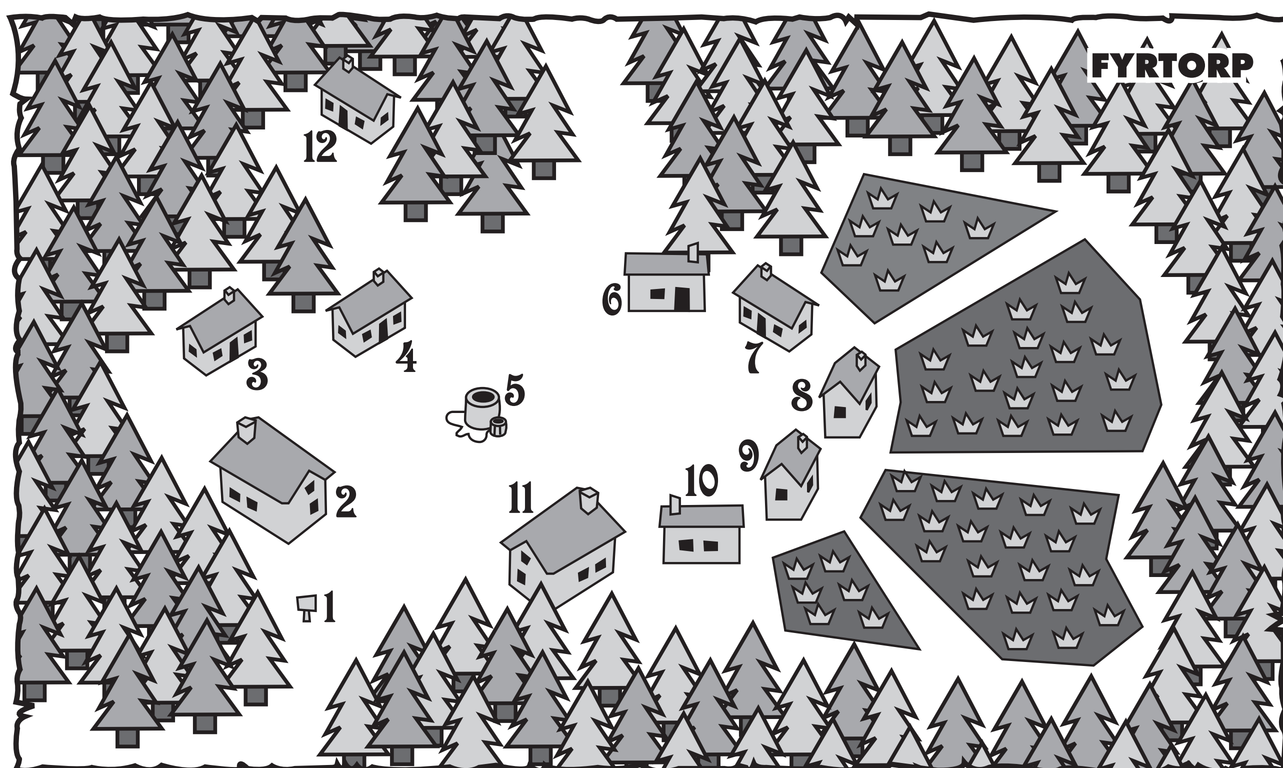
Den lilla ölstugan ägs av den gamle krigsveteranen Mendor. Efter en lång och ärofull karriär drog han sig tillbaka i Fyrtorp. Mendor är 82 år gammal och hälsar alla resenärer välkomna till hans lilla "kryp in".

Mendor var en gång en stor krigare och kan lära rollpersonerna ett och annat i krigets ädla konst som han uttrycker det. Nu är han för gamla för äventyrligheter och vägrar konstant att lämna byn. En gammal benskada, påstår han och haltar överdrivet iväg om sånt tal kommer på tal.

Om rollpersonerna vill sova inomhus i byn kommer Mendor att erbjuda ölstugans golv till deras förfogande.

3-4. Jägarnas hus

I dessa två hus bor det jägare med sina familjer. I varje hus bor det två vuxna plus 1T4 barn. Jägarna kan skogen väl och







kan berätta hur rollpersonerna tar sig till trollpackans stuga. De säger att om rollpersonerna går norrut till Klarasjön och sedan vandrar cirka tre kilometer åt nordväst så kommer de fram till Urgalas stuga. Jägarna vill inte lämna byn på grund av hotet mot deras familjer som de uttrycker det.

5. Brunn

Byns gamla brunn finns i mitten på det lilla bytorget. Vattnet är klart och friskt och fritt för vem som helst att dricka.

6-10. Böndernas hus

I dessa hus bor byns bönder som arbetar på fälten på sommaren. I varje hus bor det två vuxna plus 1T6 barn. Hälften av dessa barn är giftasmogna.

Bönderna är mycket skrockfulla och påstår att allt skulle bli bra om någon kunde befria dem från den gamla trollpackan som står i förbund med demoner.

Om rollpersonerna vill att bönderna skall lämna byn av någon anledning så kommer de att neka. Vi kan inte lämna våra fält och vi måste ta hand om den lilla skörd vi får, säger bönderna vilket också är sant.

11. Gerbanis kapellet

Det lilla Gerbaniskapellet sköts om av Gyom men ägs av hela byn. På övervåningen bor Gyom i ett väl inrett litet rum. Gyom fungerar som talesman i byn och har således en hel del makt eftersom han också är i kontakt med gudarna. Gyom är övertygad om att det är Urgala som ligger bakom alla olyckor som drabbat byn.

12. Soldattorpet

I detta soldattorp bor soldaten Drymer. Han är för till- fället sängliggandets eftersom han drabbats av feber. Han yrar kraftigt och talar i tungor. Gyom och de andra byborna tar hand om stackars Drymer.

DAGEN EFTER

På morgonen dagen efter väcks de om de sover över i ölstugan av en liten flicka (ca 5 år gammal). Flickan som heter Lisa har en svart katt i famnen och frågar om vad rollpersonerna heter. Hon är nyfiken på vilka rollpersonerna är och vad de ska göra under dagen. Helt plötsligt kommer hennes katt att hoppa ur hennes famn och springa ut genom dörren som är öppen eftersom Mendor just då är på väg in med frukost åt rollpersonerna. Flickan springer ut efter katten medan Mendor ställer fram frukosten som består av nymjölkad tjock komjölk, vitt bröd, ost och små grillade köttbitar.

Det är viktigt att rollpersonerna träffar flickan med katten innan de lämnar Fyrtorp. Sover de någon annan stans möter de flickan på bytorget.

OMRÅDET RUNT FYRTORP

Fyrtolp är en liten by i norra delarna av Remusskogen. Skogen är lite mer vildvuxen än vanliga skogar och det finns få stigar att färdas efter.

Några kilometer norr om Fyrtorp finns Klarasjön. En vacker liten insjö med klart vatten och mycket fisk.

Till väster finns ett litet kullandskap och det är där Snaga har sin jordgrotta.

Denna karta är bara till för dig som spelledare. Det är inte meningen att rollpersonerna skall komma över den i Fyrtorp eller någon annan stans.



BÄCKAHÄSTEN

När rollpersonerna vandrat några kilometer från byn och kommer fram till Klarasjön väntar färdens första möte och det är en bäckahäst.

»Ni har vandrat i några kilometer och har kommit fram till Klarasjön. Ni har tagit en liten rast vid sjön när ni plötsligt hör ett gnäggande. När ni vänder er om ser ni en vacker vildhäst.«









Vildhästen är egentligen en bäckahäst som kommer att försöka locka upp en av rollpersonerna att rida på den. När den olyckliga rollpersonen hoppar upp på bäckahästens rygg springer den ut i vattnet och försöker dränka denne.

Stridstaktik: Bäckahästen kommer att locka upp en av rollpersonerna på dess rygg. Sedan springer han ut i vattnet och kastar av rollpersonen. Där attacker han med sina tänder och hovar och försöker dränka rollpersonen. Bäckahästen kommer att fortsätta strida tills han totalt bara har 10 kroppspoäng kvar. Då flyr bäckahästen.

Efter att rollpersonerna har besegrat bäckahästen finns det risk att den person som den lockade upp på ryggen drabbas av en permanent fobi mot hästar. Misslyckas denna person att slå under sin PSY med 1T20 har han drabbas av fobi mot hästar.

BÄCKAHÄST

En bäckahäst är ett lömskt rovdjur som lever i sötvatten. Den ser ut som en vanlig häst men om man synar den noga kan man se att den har rovdjurständer istället för vanliga hästtänder. En bäckahäst kan andas både luft och vatten. Bäckahästen är en köttätare och älskar människokött. Den jagar sina offer med lömska metoder. När någon kommer närmare än tio meter från bäckahästen kommer den att göra en lockningsattack. Bäckahästen försöker med sin SPI övervinna offrets SPI på motståndstabellen. Lyckas bäckahästen kommer offret att lockas upp på bäckahästens rygg. Väl uppe på ryggen kommer bäckahästen att springa ut i vattnet och försöker dränka offret. Lockningsattacken varar i 2 minuter eller tills offret hamnar i vattnet.

Styrka	40	**Naturliga vapen:**	**FV**
Fysik	18	Bett, 1T10	15
Smidighet	15	2 Hovar, 1T8	10
Storlek	25	Lockningsattack	Spec.
Intelligens	8		
Psyke	15	**Naturliga skydd:**	
Spiritus	15	Skinn, RV 3.	
Karisma	15		
Skadebonus:	+4T6	**Färdigheter:**	**FV**
Kroppspoäng:	58	Finna dolda ting	12
Förflyttning:	L20	Gömma sig	10
IM:	-2	Hoppa	12
SM:	-2	Simma	20

IAKTTAGNA

När rollpersonerna klarat av bäckahästen kommer färden att fortsätta. De är lite illa till mods efter bäckahästens lömska tilltag. Efter ett tag kommer de att känna sig iakt-tagna. Det är skogstrollet Snaga som spionerar på rollpersonerna.

Om någon börjar undersöka varför de känner sig iakt-tagna kommer Snaga att springa därifrån. Det enda rollpersonerna ser är ryggen på en individ som försvinner in i skogen. De kan inte hinna ifatt honom.

SKOGSTOMTEN

När rollpersonerna kommer fram till den plats där de tror att trollpackans stuga är läser du upp detta för dem.

»När ni kommer fram till den plats där ni tror att trollpackans stuga är hittar ni ingenting. Trots att ni spanar i området efter stugan så hittar ni ingenting. Ni måste ha gått fel i skogen någonstans. När ni diskuterar vad ni skall göra härnäst hör ni plötsligt ett skrik på hjälp. Det låter som en dvärg eller en basröstad människa.«

När rollpersonerna undersöker skriket kommer de att hitta en liten skogstomte som sitter fast i en rostig gammal rävsax. Rävsaxen har som tur är inte trängt djupt in i benet. Rollpersonerna kan med lätthet befria tomten. Han är mycket tacksam och ber rollpersonerna att bära hem honom. Tomten är mycket lätt att bära (STO 1).

Från tomten som heter Hugor kan rollpersonerna få mycket information. Han vet exempelvis var trollpackan Urgala och skogstrollet Snaga bor. Han kan berätta att Urgala bor cirka en kilometer åt väster från denna som de nu befinner sig på. Hugor tycker mycket om Urgala för att hon räddade honom att bli rånad av Snaga.

Berättar rollpersonerna att det var någon som spionerade på dem för en liten stund sedan säger tomten att det troligast var det tjuvaktiga skogstrollet Snaga. Hugor kan berätta att Snaga försökte råna honom får en månad sedan men att han då hade givit skogstrollet en läxa. När rollpersonerna kommer till tomtens jordhåla tackar han dem återigen och ber dem vänta. Han kryper ner i sin lilla jordhåla och kommer snart tillbaka med gåvor till rollpersonerna. Gåvorna består av halsband med en liten rävtass. Varje rollperson får varsin. Tomten säger att dessa rävtassar kommer att hjälpa dem.

Vad tomten inte säger är att rävtassarna är magiska. Varje rävtass har en besvärjelse med permanens och nexus. Rulla 1T4 för att avgöra vilken besvärjelse varje rävtass innehåller.

1. Mörkersyn **3. Röra sig ljudlöst**
2. Orientering **4. Finna vatten**

Besvärjelserna är aktiverade så länge som man bär halsbanden runt halsen.







Skogstomten Hugor är en viktig informationkälla för rollpersonerna. Du som spelledare måste göra klart för dem att om de vill ha information om skogen så är det till Hugor de skall vända sig till.

Det är också viktigt att skogstomten Hugor berättar för rollpersonerna att trollpackan Urgala inte är ond. De får inte komma fram till trollpackans stuga med mord i sinnet. Berätta gärna om det behövs om incidenten som Hugor och Urgala hade med Snaga (se bakgrund).

HÄXLABYRINTEN

När rollpersonerna kommer fram till trollpackans stuga väntar en överraskning. Trollpackans stuga finns någonstans inuti en gigantisk häxlabyrint.

Häxlabyrinten består av förtrollade törnrosaväggar. Alla väggar har vassa törnar och skulle man falla eller bli inknuffad i en vägg tar man 1T6+1 i skada. Det är omöjligt att "gå" igenom väggarna

»Ni har äntligen kommit fram till trollpackans stuga. Tyvärr spärras vägen dit av en enorm labyrint vars väggar består av vassa törnrosabuskar. Ett olycks-bådande ylande kan höras från labyrinten.«

För att komma fram till stugan måste de ta sig igenom labyrinten. Eftersom labyrinten är så stor finns det en stor risk att rollpersonerna går vilse i den. Gångarna i labyrinten är cirka 1 meter breda. För att ta sig igenom labyrinten finns fyra tämligen säkra sätt att hitta fram till trollpackans stuga.

1. Kartmetoden

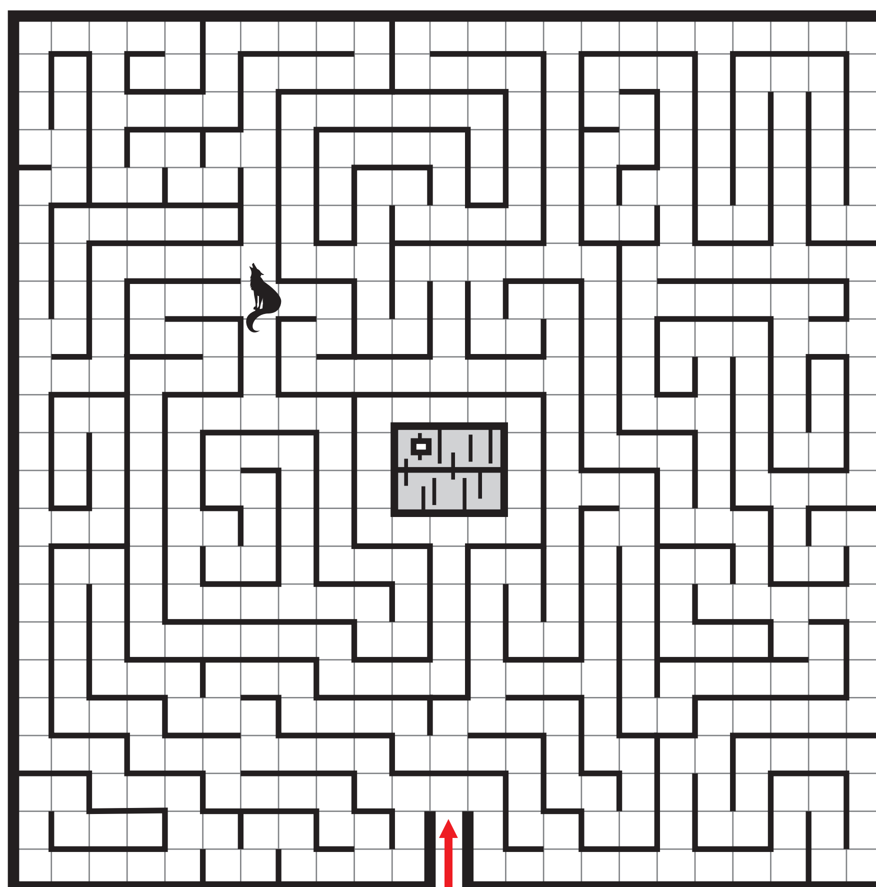
Detta är det självklara valet för alla erfarna äventyrare men låt inte rollpersonerna rita en karta om de inte har med sig papper och penna. Med den här metoden kan de tämligen snabbt hitta sig igenom labyrinten.

2. Trådmetoden

Har rollpersonerna tillgång till en ett långt garnnystan eller liknande kan de fästa tråden vid ingången och sedan låta den löpa ut eftersom de går. Varje gång de går i cirkel och kommer fram till sin egna tråd kan de gå tillbaka och följa en annan väg tills de kommer fram till stugan.

3. Besvärjelsemetoden

Har rollpersonerna tillgång till besvärjelsen Luftfärd kan de flyga över labyrinten till stugan. Besvärjelsen Karta kan också vara till stor hjälp.









4. Huggmetoden

Om rollpersonerna vill kan de hugga hål i labyrintens väggar. Eftersom törnrosabuskväggarna är magiska är det svårt att hugga ett tillräckligt stort hål i dem. Det går dock men det gör att det vapen som användes för att hugga hålet med får sitt brytvärde minskat med ett per hål.

ULVEN

Inne i labyrinten bor en aggresiv ulv. Den kommer att springa omkring och skrämma rollpersonerna med sitt ylande som för var gång kommer närmare.

När rollpersonerna är långt inne i labyrinten kommer ulven att anfalla dem bakifrån. Tänk på att labyrintens gångar är trånga och bara en rollperson kan anfalla i taget med närstridsvapen mot ulven. Pilbågar och magi är mycket användbara i kampen mot ulven.

Ulvens egenskaper hittar du i regelboken.



VILSE

Skulle rollpersonerna gå vilse labyrinten kommer Urgala och hämtar dem efter 1T3 timmar. Låt dock rollperson-erna svettas lite innan du skickar in Urgala.

URGALAS STUGA

När rollpersonerna har tagit sig igenom häxlabyrinten kommer de fram till Urgalas stuga.

»Ni har tagit er igenom den hemska labyrinten och kommit fram till trollpackans stuga. Själva stugan ser ut som ett litet ruckel utan fönster. En trädörr står på halvglänt och ni kan känna lukten från illaluktande kryddor.«

När rollpersonerna kommer in i stugan sitter Urgala i sin gungstol med slutna ögon. Själva stugan består bara av ett rum som är proppfullt med krukor, glas och behållare som innehåller växter, örter och olika djurdelar. I ett hörn finns en liten säng.

När de närmar sig Urgala öppnar hon ögonen och säger:

»Jag har väntat på er".«

Rollpersonerna kan se att hon inte göra några hotfulla rörelser utan sitter stilla kvar i gungstolen. Om någon blodtörstig rollperson attackerar henne kommer hon att försvara sig dock kommer det inte att gynna deras mål att få förbannelsen skingrad.

Om rollpersonerna inte säger något kommer hon att fråga vad de vill.

När rollpersonerna förklarat att de vill att hon skingrar förbannelsen kommer Urgala att skratta elakt.

»Det finns ett pris modiga äventyrare, jag vill att ni återhämtar min svarta vackra katt som de grymma byborna kidnappat från mig. Gör ni det återkallar jag förbannelsen. Om ni inte gör det kan ni dra dit pepparn växer, säger trollpackan.«

Nu borde rollpersonerna förstå att det är någon sorts missförstånd som ligger bakom trollpackans förbannelse.

De borde inse att om de kan hitta trollpackans katt och återvänder med den till henne så kommer hon att skingra förbannelsen. Inget onödigt våld kommer att behövas för att skingra förbannelsen över Fyrtorp.

Skulle rollpersonerna attackera och lyckas döda Urgala kommer de att få sin belöning av Gyom men då är Fyrtorp dömd till evig olycka eftersom förbannelsen inte är hävd.

ÅTER I FYRTORP

När rollpersonerna kommer tillbaka till Fyrtorp är stämmningen upprörd. Frågar rollpersonerna varför så kan de berätta att de precis jagat iväg ett skogstroll som höll på att bryta sig in i klostret. Hade det inte varit för Gyoms vaksamhet så hade nog alla kyrkskatter befunnit sig i trollets ägo. Det finns inte mycket rollpersonerna kan göra nu utom att fortsätta sitt sökande efter trollpackans katt.

Rollpersonern kommer nog ihåg den lilla flickan med katten. Flickan är inte svår att hitta, frågar de någon av byborna kan de berätta att hon bor i hus nummer 8 med sin familj.

Frågar de flickan som heter Lisa var hon fått tag i katten så säger hon att hon hittade den i skogen.

Denna katt är inte trollpackans katt. Dock så är det lätt att tro det. Alla spår tyder på det. Skulle rollpersonerna vilja ta katten kommer Lisa att vägra och skrika högt på hjälp.

Byborna kommer då rusande beväpnade med spadar och yxor i tron om att skogstrollet har återvänt. De är mycket upprörda över rollpersonernas agerande. Förklarar rollpersonerna för byborna att katten är lösningen till byns förbannelse kommer de dock att gå med på att rollpersonerna tar katten.







ÅTER HOS TROLLPACKAN

När rollpersonerna kommer med fel katt till trollpackan blir hon vansinnig. Hon kommer att skrika och kasta blomkrukor på rollpersonerna som gör nog bäst i att lämna trollpackans stuga.

UTAN MÅL

Nu borde rollpersonerna inte riktigt veta vad de skall göra. Visserligen kan de nog ha listat ut att skogstrollet Snaga har något med saken att göra men de vet inte var han bor.

Bestämmer de sig inte för att besöka tomten Hugor så kommer han att möta dem i skogen hoppandes med en liten krycka.

Berättar de för tomten att de vill hitta Snaga kommer han att berätta att Snaga bor i en jordgrotta ca fem kilometer söderut från hans jordhåla. Det är lätt att hitta jordgrottan eftersom den ligger i norra delen av ett litet kullandskap.

DEN MAGISKA GLÄNTAN

Efter några kilometers vandrande söderut mot skogs-trollet Snagas tillhåll kommer rollpersonerna in i en magisk glänta.

»Ni har vandrat en stund genom den täta skogen och kommer plötsligt ut i en glänta. I gläntan skiner solens strålar och den känns varm och trevlig.«

Den här gläntan är stark med magisk energi eftersom flera magiska gagntrådar korsade varandra på platsen. En trollkarl kan tydligt se att detta är ett kraftcentra och den känns för trollkarlen härlig och oemotståndlig. Detta vore en perfekt plats att bygga en magikerakedemi på.

Alla trollkarlar förhäxas av platsens skönhet och måste lyckas slå under sin PSY med 1T20 eller så kan han helt enkelt inte lämna platsen. Han kommer att vägra när de övriga rollpersonerna säger att det är dags att gå vidare.

Det enda sättet att få med sig trollkarlen är att med våld släpa ut honom. Trollkarlen kommer att göra motstånd med nävar och sparkar.

Rent regelmässigt så lyckas rollpersonerna att släpa ut trollkarlen om de lyckas med två stycken STY mot STY slag på motståndstabellen irad. Rollpersonernas gemensamma STY mot trollkarlens STY. Misslyckas något av slagen anfaller trollkarlen med en slagsmål attack mot någon av rollpersonerna och springer in i gläntan igen.

När rollpersonerna lyckats med de båda STY-slagen har de lyckats fösa trollkarlen tillräckligt långt bort från gläntans dragningskraft. Trollkarlen kommer att sansa sig och återfår sin normala handlingsförmåga.

Som spelledare kan du gå in i ett annat rum och berätta för trollkarlen vad det är som händer med honom. Det är roligare om trollkarlen själv spelar sin fascination av platsen än att du som spelledare tvingar honom att agera på ett visst sätt.

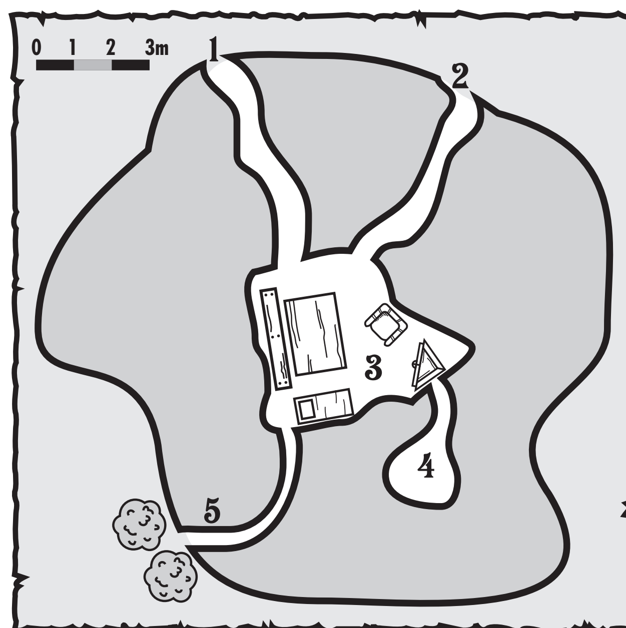
SNAGAS JORDGROTTA

När rollpersonerna kommer fram till kullandskapet kommer de ganska fort att hitta fram till Snagas jord-grotta. Själva grottan är utgrävd i en hög liten kulle av stenåldersmänniskor för tusentals år sedan.

Efter att stenåldersmänniskorna lämnat grottan stod den orörd i många år tills ett rövargäng använde den som bas för sina härjningar i trakten. De flyttade in möbler så att det skulle bli lite trevligare att vistas i grottan.

Jordgrottan övergavs också av rövarna för cirka 50 år sedan då ordningsmakten lyckades tillfångata rövarhövdingen och sedan dess har den stått orörd tills Snaga hitt-ade den för cirka tre månader sedan.

Snaga tyckte att jordgrottan passade utmärkt som hem för honom efter att han uteslutits från sin skogstrollsklan.



Det finns tre ingångar till jordgrottans inre rum. Två stora som man lätt hittar och en dold på baksidan av kullen. För att hitta den sistnämnda krävs ett lyckat finna dolda ting slag.

1. Ingång 1

Överblick: En meterbred ingång som leder in i kullen.
Varelser: Inga.
Finna dolda ting: I mitten av gången finns en dold fisketråd. Skulle någon trampa på den utlöses en ringklocka.
Skatter: Inga







SL: Skulle någon gå på fisketråden så att klockan börjar skallra hör Snaga att någon är på väg in i grottan och han gör sig beredd att möta inkräktarna.

2. Ingång 2

Överblick: En meterbred ingång som leder in i kullen. Det luktar konstigt från ingången.
Varelser: Inga.
Finna dolda ting: I mitten av gången finns en dold fiske-tråd. Skulle någon trampa på den kommer en dold hink som är fäst i taket att hälla ut sitt äckliga innehåll. Hinken innehåller iskallt vatten med något illaluktande klåd-medel. Förutom att personen som utlöste fällen får en kalldusch får han -2 på alla färdigheter tills han tvättat sig och sina kläder ordentligt.
Skatter: Inga
SL: Skulle någon gå på fisketråden så att hinken tömmer sitt innehåll hör Snaga att någon är på väg in i grottan och han gör sig beredd att möta inkräktarna.

3. Den stora grottan

Överblick: En cirka 5x6 meter stort grottrum med gamla möbler bl.a. ett bord, en bänk, en säng, ett hörnskåp och en fåtölj. På bordet finns det spår av uppätna grisar och hönor.
Varelser: Snaga.
Finna dolda ting: En dold grotta bakom hörnskåpet.
Skatter: Inga
SL: Snaga strider efter sin stridstaktik och flyr sedan ut genom den dolda ingången (5). Det är viktigt att Snaga inte dödas i den här striden utan lyckas undkomma för en senare slutstrid.

4. Den dolda grottan

Överblick: En cirka 2x2 meter stort grottrum. I rummet finns en kista och en bur med en svart katt.
Varelser: Katten Katta.
Finna dolda ting: Inga
Skatter: Förutom katten så finns det i kistan 570 km, 320 sm, 8 gm och 1T6 gröna smaragder (värda 200 sm/st.) och 1T4 röda rubiner (värda 400 sm/st.)
SL: -

5 Den dolda ingången

Överblick: En liten trång gång in i kullen. Snaga använder den här ingång som en ”nödutgång”.
Varelser: Inga.
Finna dolda ting: Inga
Skatter: Inga
SL: Den dolda gången är så trång att man max kan ha storlek 10 för att kunna ta sig igenom gången.

ÅTER HOS URGALA

När rollpersonerna kommer med den rätta katten till Urgala blir hon överlycklig. Hon börjar prata på ett mystiskt språk och häxlabyrintens växter förvandlas till grönt stoft om blåser iväg med vinden.

Urgala ber rollpersonerna att eskortera henne till den magiska gläntan där hon skingrar förbannelsen. Då kommer alla moln att skringras från himmelen och solen kommer återigen att skina över Fyrtorp.

Efter att förbannelsen skringrats går Urgala hemmåt. När hon tar farväl säger hon att skogstomten Hugor vill träffa dem innan de ger sig iväg.

SLUTSTRIDEN

När rollpersonerna kommer till tomtens jordhåla har något fruktansvärt hänt.

»Ni kommer fram till skogtomten Hugors jordhåla. Utanför ligger Hugor på marken kraftigt blödande från ett sår i magen. Över honom står skogstrollet Snaga och skrattar samtidigt som han torkar av sin dolk med tomtens luva.«

Snaga har slutligen fått nog av tomten och hämnas nu för både gaffeln i rumpan och för att han sa var Snagas jord-grotta var för rollpersonerna.

Förhoppningsvist är rollpersonerna redit förbannade för Snagas illdåd och attackerar honom. Kom ihåg att Snaga fortfarande har sin förtrollade flöjt. Det finns dock ett smart sätt att undvika att bli förhäxad av flöjten och det är att stoppa bomull eller liknande öronen så man inte hör den.

Efter att rollpersonerna besegrat Snaga måste de göra vad de kan för att rädda tomten från att dö. Med första hjälpen kan de stoppa blödningen men inte rädda tomten från att dö av de inre skadorna han har. Det krävs en veckas vård och ett lyckat läkekonst-slag för att tomten skall överleva. Annars dör han. Det går heller inte att flytta tomten. Skulle de ta med sig honom på en resa avlider han.

Tillkallar de trollpackan Urgala kommer hon till platesen så fort det går. Om hon lyckas rädda Hugor beror på om hon lyckas med ett läkekonstslag. Det är bara att rulla tärningen och se.

Om rollpersonerna träffat på skogshäxan (se äventyret Skogshäxan) kan de tillkalla henne genom att bränna ett hjorthjärta över öppen eld. Gör dem det kommer hon inom en halvtimme till platsen och tar hand om tomten och läker honom.

Hur de än gör och om tomten överlever är han mycket glad för vad rollpersonerna har gjort. Han tackar dem från hela sitt hjärta och önskar dem lycka till. De är för all framtid välkommen att besöka och få hjälp av tomten.







BELÖNINGEN

När rollpersona åter är i Fyrtorp och vill ha sin belöning av Gyom får de den inte om de inte har bevis på att trollpackan är död. Hur de än förklarar för Gyom om att förbannelsen är skingrad så säger Gyom att belöningen på 2.000 sm bara gällde trollpackans huvud.

Det är bara för rollpersonerna att packa ryggsäcken och resa vidare om de inte bestämmer sig för att med våld eller med hot om våld få sin belöning. Det är dock upp till dig som spelledare att bestämma vad som händer då för äventyret slutar för författarens del här.

SLUT

ÄVENTYRSPOÄNG

När äventyret är över är det dags att dela ut äventyrspoäng till rollpersonerna. Hur många poäng de får beror på hur väl de skötte sig i äventyret.

POÄNG	ÄP
Rollpersonerna får förbannelsen skingrad	100
Rollpersonerna dödade bäckahästen	20
Rollpersonerna räddade tomten från att dö	30
Rollpersonerna besegrade skogstrollet Snaga	50
Spelarna rollspelade bra	1-20
Det var kul som spelledare	1-20
Spelarna visade god disciplin	1-20
Rollpersonerna dödade trollpackan	-50
Rollpersonerna tog flickan Lisas katt till Urgala	-10
Rollpersonerna lyckades inte rädda tomten	-20

När du räknat ihop alla poäng delar du summan med antalet spelare i gruppen. Detta är det antal äventyrspoäng de får detta äventyr.

Exempel: En spelargrupp som består av fyra äventyrare lyckades få förbannelsen skingrad (100 ÄP), de dödade bäckahästen (20 ÄP), de besegrade skogstrollet Snaga (50 ÄP), de rollspelade inte så bra och hade många våldstendenser (10 ÄP), det var dock kul (20 ÄP) och de visade hyfsad disciplin (15 ÄP), de tog dock fel katt (-10 ÄP) och tomten avled av sina skador (-20 ÄP).
Spelledaren börjar räkna:
100+20+50+10+20+15-10-20 = 185
185 / 4 spelare ≈ 47 ÄP/spelare

OM ÄVENTYRET

Jag tänkte att det kunde behövas några förslag om hur jag tycker att äventyret skall fortlöpa.

I början av äventyret när rollpersonerna befinner sig i Fyrtorp är det viktigt att byborna klagar över förbannelsen som ligger över byn. De skrockfulla byborna fruktar trollpackan och anser att hon är i maskopi med onda demoner.

När rollpersonerna träffat skogstomten Hugor är det viktigt att han förklarar att trollpackan inte är ond. Sedan tycker jag att skogstomten Hugor skall bli en god vän med spelarna. En vän som de besöker när det går lite trögt för spelarna. Tänk på att Hugor kan det mesta om skogen och dess invånare.

Sedan tycker jag att äventyrets skurk, skogstrollet Snaga skall vara väldigt svårdödad. Han är både seg och slug, han hugger först och flyr sedan. Jag tycker att han skall bli ett irritationsmoment för spelarna som aldrig blir av med honom. Det bästa av allt tycker jag vore att Snaga i slutstriden blir tillfångatagen av spelarna och sedan lyckades fly för att dyka upp i senare äventyr.

Själva äventyret skall präglas av mulet väder och regn, inget sol skiner på spelarna och allt känns grått. Spelarna bör inte få använda hästar i den täta skögen, de bör lämnas i Fyrtorp.

Till sist hoppas jag att äventyret bringar mycket glädje för dig som spelledare och för spelarna.

VAD HÄNDER SEDAN?

Efter rollpersonerna lämnar Fyrtorp kan det hända mycket. Det är upp till dig som spelledare att leda äventyrarna på nya äventyr. Här följer några förslag som du själv kan bygga ut till nya äventyr.

• Snaga överlevde äventyret och lyckades fly. Han vill ha hämnd för allt rollpersonerna har gjort. Han följer efter dem tills de tar in på ett värdshus. Då tänder han eld på värdshuset och hoppas att rollpersonerna omkommer. När rollpersonerna kommer ut ur värdshuset ser de en flyende Snaga, en vild jakt på Snaga kan börja.

• När rollpersonerna lämnar Fyrtorp möter de en cirkuskaravan. Karavanen består av gycklare, narrar, jonglörer, akrobater, dansare, trollkarlar (inte riktiga) och annat cirkusfolk. I en bur har de ett 2,5 meter långt träskmonster (ett barn) som de visar upp till åskådarna i utbyte mot pengar. För information om träskmonstret se äventyret Träskmonstrets Tribut.

Nu kan rollpersonerna antingen försöka befria träskmonstret och föra hem det till västerträsket eller så kan de slå följe med cirkusen. Om de väljer det sistnämna alternativet kommer träskmonstret en kväll att lyckas bryta sig ut ur sin bur och gå bärsärkagång bland cirkusfolket. Många kommer att falla innan träskmonstret kan stoppas.









URGALA

Ras: Människa
Yrke/YN: Trollpacka/Mästare

Styrka	6	**Intelligens**	12	**Kroppspoäng:**	45
Fysik	8	**Psyke**	10	**Förflyttning:**	L7
Smidighet	7	**Spiritus**	40	**IM:**	+2
Storlek	6	**Karisma**	5	**SM:**	+1

Attack 1: FV 6	**Vapen:**	**Rustning:**
Parering 1: FV 3	Klubba, 1T8+1	Tjockt tyg, RV 2

Färdigheter: Botanik 12, Drogkunskap 12, Finna dolda ting 12, Giftkunskap 12, Gömma sig 6, Köpslå 5, Läkekonst 12, Läkeörtskunskap 12, Provsmaka 10, Smyga 5, Värdesätta 10, Zoologi 12.

Besvärjelser: Avbild (8), Avläsa magi (12), Besätta ryggradsdjur (10), Blindhet (6), Chock (8), Dimma (6), Dunkel (8), Finna vatten (2), Fjärrsyn (8), Fruktan (8), Försköna/förfula (4), Förälskelse (4), Impregnera (5), Knackning (2), Kyla (4), Kyldskydd (8), Låga (2), Magisk syn (6), Nedkalla/skingra förbannelse (26), Paralysera (8), Rena (4), Rost (6), Skräck (8), Söva (12), Tala med djur (6), Tillkalla djur (2),Väderförutsägelse (8), Väderkontroll (16).

Stridstaktik: Skulle någon attackera Urgala kommer hon att kasta besvärjelsen Fruktan, när alla fiender flyr kommer hon att skrika att de borde skämmas för att ha attackerat en gammal kvinna.

Personlig utrustning: Tygkläder, träklubba, en påse med olika örter.

KATTA

Katta är Urgalas Spiritus Familiaris. En Spiritus Familiaris är en ande som har tagit besittning av en djurkropp.
En Spiritus Familiaris är totalt lojal mot sin mästare och tjänar som spion och budbärare. Som namnet antyder är Katta en katt. Hon är Urgalas enda vän och Urgala beskyddar katten med sitt liv.

SNAGA

Ras: Skogstroll
Yrke/YN: Tjuv/Utövare

Styrka	10	**Intelligens**	10	**Kroppspoäng:**	42
Fysik	10	**Psyke**	8	**Förflyttning:**	L11
Smidighet	14	**Spiritus**	5	**IM:**	-1
Storlek	8	**Karisma**	4	**SM:**	+2

Attack 1: FV 13	**Vapen:**	**Rustning:**
Parering 1: FV 8	Dolk, 1T6+2	Läder, RV 3
	2 klohänder, 1T8, FV 7	
	Bett, 1T8, FV 5	



Färdigheter: Dra vapen 13, Dyrka lås 10, Finna dolda ting 10, Gömma sig 10, Hoppa 8, Klättra 14, Lyssna 8, Skugga 8, Smyga 14, Spela instrument (flöjt) 10, Värdesätta 5, Överlevnad 10

Stridstaktik: Snaga är en riktig fegis. Direkt Snaga känner sig hotad tar han fram sin magiska flöjt och gör fienden orörlig och sedan flyr han så fort han kan. Skulle någon inte bli orörlig kommer Snaga att ge sig. När någon kommer för att avväpna Snaga kommer han att dra en dolk som han har dold i skjortärmen. Denna dolk kommer Snaga att sticka i fienden och sedan försöker han fly. Kan Snaga inte fly kommer han att ge sig.

Personlig utrustning: Läderkläder, två dolkar (en dold), 10 st dyrkar och en magisk flöjt. Den magiska flöjten har följande besvärjelser Orörlighet, Permanens och Nexus. Flöjtens krafter påverkar alla som hör den. Flöjten är inristad med mystiska runor och mycket fin. Den ägdes av en harmonistmagiker som Snaga rånade.



